

**PENGARUH *REWARD* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI  
BELAJAR REKORDER SISWA SMP NEGERI 2 WATES  
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa Dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Sastra



Oleh:

**Baiq Tia Isfiarini**  
**NIM. 10208244077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengaruh *Reward* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Rekorder Siswa SMP Negeri 2 Wates ini disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing I

Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd.

NIP. 19650418 199203 1 002

Pembimbing II

Drs. Pujiyana, M.Pd

NIP. 19671221 199303 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengaruh *Reward* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Rekorder siswa SMP Negeri 2 Wates ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 7 Juli 2014 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tumbur Silaen, S.Mus, M.Hum.	Ketua Penguji		17 Juli 2014
Drs. Pujiwiyan, M.Pd.	Sekretaris Penguji		17 Juli 2014
Drs. Sritanto, M.Pd.	Penguji Utama		17 Juli 2014
Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd.	Penguji Pendamping		17 Juli 2014

Yogyakarta, Juli 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

SMP Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Baiq Tia Isfiarini

NIM : 10208244077

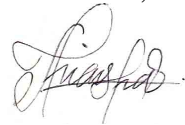
Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau yang telah dipergunakan sebagai persyaratan menyelesaikan studi di Perguruan Tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis,



Baiq Tia Isfiarini  
10208244077

## **Motto**

Janganlah mengeluhkan tidak cukupnya waktu.

Kita selalu memiliki waktu yang lebih dari cukup untuk bersikap dan berlaku baik.

Bukan panjangnya waktu yang membesarkan kehidupan ini, tetapi berkahnya waktu.

**“Mario Teguh”**

# **PERSEMBAHAN**

**Kupersembahkan skripsi ini kepada**

**Ayahku Tercinta** : Drs. Lalu Maksun

**Ibuku Tercinta** : Baiq Rasmawati, S.Pd

**Kakakku Tercinta** : Lalu Arfian Mahfiz, SH

**Sahabat- sahabatku** : Monis Oktoperdamai IP, Ramona Dyah Safitri, Charisma Harum Verani, Siska Maria, Eristiana Yunindio, Lala Shofia A, Dyan Ummu Shalihah, dan Lumpur D'BestFriend

**seseorang yang selama ini menjadikan aku teristimewa** : Lalu Satriawan Adi Bhakti

**Teman- temanku** : angkatan 2010 jurusan seni musik

Terima kasih atas dukungan, motivasi serta doa dari kalian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

**PENGARUH *REWARD* TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI  
BELAJAR REKORDER SISWA SMP NEGERI 2 WATES TAHUN  
AJARAN 2013/2014**

Oleh  
**BAIQ TIA ISFIARINI**  
**NIM. 10208244077**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa SMP Negeri 2 Wates tahun ajaran 2013/2014. Pemberian *reward* sebagai salah satu alat pendidikan yang berupa rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada siswa dalam rangka memperkuat suatu respon yang dipandang baik, tepat sesuai dengan yang diharapkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengulangnya kembali yang pada akhirnya mampu menaikkan hasil prestasi belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wates, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VIIB SMP Negeri 2 Wates yang berjumlah 64 siswa, yang diambil dengan metode *Simple Random Sampling*. Kelas VIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest*, *posttest* dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalis dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan *gain* dan uji T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa SMP Negeri 2 Wates tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dibuktikan dengan hasil *gain* dan hasil uji T. Pada kelas kontrol terdapat 27 (84,38%) siswa yang indeks *gain* skornya rendah, 5 (15,63%) siswa yang indeks *gain* skornya sedang, dan tidak terdapat siswa dengan indeks *gain* skor tinggi. Pada kelas eksperimen terdapat 18 (56,25%) siswa memiliki indeks *gain* skor rendah, 11 (34,38%) siswa dengan indeks *gain* skor sedang, dan terdapat 3 (9,38%) siswa dengan indeks *gain* skor tinggi. Hasil uji T (uji beda) pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 2,064 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,999 yang memperlihatkan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ .

*Kata Kunci: gain, posttes, prestasi belajar, pretes, rekorder, reward, uji t.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb

Alhamdulillah puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah SWT yang maha pemurah lagi maha penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayahnya akhirnya saya dapat menyelesaikan karya ilmiah dengan judul Pengaruh *Reward* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Rekorder Siswa SMP Negeri 2 Wates Tahun Ajaran 2013/2014 ini dengan lancar.

Karya ilmiah berupa skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di jurusan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan atau arahan dari berbagai pihak kiranya karya tulis ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Cipto Budy Handoyo M.Pd dan bapak Drs. Pujiwiyanana M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.
2. Ibu Sumarwastuti Rahayu, M.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Wates dan Bapak Mokhammad Sohin, M.Pd selaku guru seni musik SMP Negeri 2 Wates yang memberi izin penelitian kepada penulis
3. Siswa siswi SMP Negeri 2 Wates yang bersedia menjadi responden dan bahkan sangat senang saat dimintai menjawab soal-soal yang diberikan penulis.
4. Teman-teman seperjuangan di Jurusan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta yang menjadi semangat dalam belajar dan menuntut ilmu penulis selama di bangku kuliah.

Tidak ada gading yang tak retak, pastilah penulis menyadari kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi yang membutuhkan. Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, Juni 2014

Penulis

Baiq Tia Isfiarini



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. <i>Reward</i> .....	8
2. Musik .....	10
3. Prestasi .....	11
4. Belajar .....	12
5. Prestasi Belajar.....	14
6. <i>Recorder</i> .....	15
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	21

D. Hipotesis.....	23
-------------------	----

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	24
C. Variabel Penelitian .....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	25
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
1. Prestasi Belajar.....	26
2. <i>Reward</i> .....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Metode Tes.....	28
a. <i>Pretest</i> .....	29
b. <i>Posttest</i> .....	29
2. Dokumentasi .....	29
G. Prosedur Penelitian.....	30
H. Validitas Instrumen .....	33
1. Uji Instrumen.....	33
a. Uji Validitas .....	33
b. Uji Reliabilitas .....	34
I. Uji Prasyarat Analisis.....	36
a. Uji Normalis .....	36
b. Uji Homogenitas .....	37
J. Uji Hipotesis .....	37
a. <i>Gain</i> (peningkatan).....	37
b. Uji T ( <i>t</i> -tes).....	37

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	39
1. Deskripsi Data Penelitian.....	39
2. Uji Prasyarat Analisis.....	43
a. Uji Normalitas Sebaran.....	44
b. Uji Homogenitas Varian .....	45
3. Uji Hipotesis .....	46
a. Perhitungan <i>Gain</i> Skor Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	46
b. Uji Beda Nilai Pretest Prestasi Belajar dan Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran Rekorder Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	49

c. Uji Beda Nilai <i>Pottest</i> Prestasi Belajar dan Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran Rekorder Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	50
d. Efektivitas Pemberian <i>Reward</i> sebagai Strategi yang digunakan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.....	51
B. Pembahasan.....	54
1. Prestasi Belajar Rekorder Sebelum Diberikan <i>Reward</i> Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Rekorder Siswa Di SMP Negeri 2 Wates .....	55
2. Prestasi Belajar Rekorder Setelah Diberikan <i>Reward</i> Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Rekorder Siswa Di SMP Negeri 2 Wates .....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	59
B. Implikasi.....	59
C. Saran.....	60
1. Pihak Guru .....	60
2. Pihak Siswa .....	60
3. Pihak Sekolah.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN.....	65

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b>	<b>.....34</b>
<b>Tabel 2</b>	<b>.....35</b>
<b>Tabel 3</b>	<b>.....41</b>
<b>Tabel 4</b>	<b>.....43</b>
<b>Tabel 5</b>	<b>.....44</b>
<b>Tabel 6</b>	<b>.....45</b>
<b>Tabel 7</b>	<b>.....46</b>
<b>Tabel 8</b>	<b>.....48</b>
<b>Tabel 9</b>	<b>.....49</b>
<b>Tabel 10</b>	<b>.....50</b>
<b>Tabel 11</b>	<b>.....52</b>
<b>Tabel 12</b>	<b>.....53</b>

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 .....	54
----------------	----

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 1 .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2 .....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 3 .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 4 .....</b>	<b>18</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seni musik merupakan aktivitas seni yang dapat didengar, dinikmati, dan dirasakan melalui sebuah penyajian musik. Baik dalam berolah vokal maupun permainan instrumen musik. Meskipun relatif, segala bentuk karya musik merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan nilai-nilai estetika seni. Secara umum, kemampuan berkesenian telah dimiliki setiap manusia sejak lahir sesuai dengan kapasitas biologis yang dimiliki.

Pelajaran musik di sekolah adalah pelajaran yang digemari siswa. Dimana dengan bermusik siswa mampu menginterpretasikan pengalamannya serta mengembangkan kreativitas pada diri siswa. Akan tetapi, pelaksanaannya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran musik, karena sebagian besar guru di kelas mengajarnya sering tidak sesuai dengan apa yang seharusnya diajarkan kepada siswa seperti guru hanya melaksanakan praktik bernyanyi. Artinya tujuan pelajaran musik yang sebenarnya belum dipahami oleh guru, karena tidak ada hubungan dan kaitannya dengan bakat dan pengadaan alat musik di sekolah.

Tujuan pelajaran musik bukan untuk menjadikan siswa sebagai seorang seniman, melainkan menambah pengalaman berekspresi dan berapresiasi yang sifatnya untuk keterampilan dasar bagi siswa di sekolah. Tidak seperti di sekolah musik yang hanya mengutamakan

keterampilan individual karena programnya dibuat khusus dan memerlukan bakat lebih di bidang musik. Pelajaran musik disekolah, baik di SD maupun SMP, semata-mata sebagai alat pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan pembentukan sikap positif terhadap musik. Sebagai program umum, pelajaran musik harus diikuti oleh semua siswa karena musik termasuk dalam program kurikulum.

Pengajaran musik melibatkan guru, siswa, bahan pengajaran, dan alat bantu mengajar. Sebagai guru musik kita harus mempunyai kemampuan bermain musik, strategi mengajar serta mengetahui cara pembelajaran siswa. Materi ajar dan alat bantu pengajaran akan memudahkan guru dalam merencanakan kegiatan proses belajar mengajar, artinya materi ajar dan alat bantu pengajaran yang menunjang dapat digunakan oleh guru agar pengajaran dapat berhasil dan membuat siswa merasa terbantu.

Ditinjau dari proses pembelajaran, sangat penting bagi seorang guru musik untuk mengetahui apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh siswa serta dapat mengetahui media apa yang cocok untuk pelajaran musik agar meminimalisir tingkat kebosanan anak. Pada dasarnya pembelajaran adalah dimana siswa mau belajar dan menyiapkan substansi yang dipelajarinya. Jika hal ini dapat diaplikasikan oleh siswa itu sendiri akan lebih mudah untuk dirinya mendapatkan hasil yang lebih baik,

Penilaian pendidikan adalah proses untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja peserta didik. Hasil penilaian digunakan untuk



melakukan evaluasi terhadap ketuntasan belajar peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran. Penilaian digunakan sebagai usaha untuk melihat keberhasilan proses belajar mengajar yang ditunjukkan dalam bentuk nilai praktik ataupun tertulis.

Penelitian ini difokuskan pada kelas VII, dimana materi pembelajaran yang di bahas pada seni musik adalah ansambel musik sekolah. Musik ansambel ini berkaitan dengan alat musik tiup yaitu rekorder. Rekorder ini merupakan salah satu alat musik yang sederhana dibandingkan dengan alat musik lainnya, baik itu dari segi cara memainkannya, perawatannya, maupun dari segi harga belinya.

Dari hasil wawancara pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wates, diketahui bahwa dari beberapa siswa kurang tertarik untuk belajar rekorder, hal ini disebabkan karena rekorder dianggap alat musik sederhana dan kurang bergengsi untuk dipamerkan atau dimainkan. Sedangkan dari hasil pengamatan proses belajar mengajar diketahui bahwa, siswa kurang tertarik memainkan dan mempelajari rekorder di kelas, sehingga hasil belajar musik siswa belum mencapai KKM. Dalam kurikulum, siswa harus mempelajari dan dapat memainkan rekorder. Oleh karena itu, guru harus pandai mencari strategi agar siswa termotivasi untuk belajar rekorder serta meningkatkan ketertarikan dan prestasinya.

Tugas guru tidak hanya menyajikan mata pelajaran saja tetapi juga menciptakan kesempatan yang seluas-luasnya kepada para siswa untuk

mengembangkan dirinya semaksimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimiliki dan situasi lingkungannya. Salah satu yang penting dalam perbuatan belajar mengajar adalah alat pendidikan, yang mana diharapkan akan mampu membangkitkan motivasi, baik motivasi dari individu itu sendiri karena yang bersangkutan merasa berkepentingan terhadap perbuatan belajar maupun adanya dorongan dari luar sehingga individu yang bersangkutan tergerak untuk melakukan perbuatan belajar.

Inti dari tujuan pendidikan adalah mencerdaskan siswa. Kecerdasan itu dapat dilihat dari prestasi hasil belajar siswa. Apakah meningkat atau bahkan menurun. Prestasi belajar akan lebih baik dan meningkat apabila aktivitas belajar mengajarnya meningkat. Dan sebaliknya prestasi belajar yang menurun akan terlihat apabila aktivitas belajarnya kurang. Untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar harus ada suatu motivasi, baik motivasi dari dalam diri siswa, maupun dari luar diri siswa.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, minat, dan peningkatan prestasi siswa. Dalam hal ini, strategi yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan prestasi dan ketertarikan siswa dalam mempelajari dan bermain rekorder adalah dengan memberikan *reward* kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru dalam proses pembelajaran. Dengan diberi *reward*, siswa akan menjadi termotivasi untuk belajar dan memainkan recorder.

Selain itu penggunaan *reward* akan dapat memberikan dorongan atau motivasi bagi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajarnya. Pemberian *reward* sebagai rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada siswa dalam rangka memperkuat suatu respon yang dipandang baik, tetapi sesuai dengan yang diharapkan. Respon positif terhadap pemikiran, pendapat, perbuatan, dan atau hasil karya siswa yang baik, sehingga memotivasi siswa untuk mengulanginya kembali. Dengan pemberian penghargaan *reward* penulis mengharapkan dapat membangkitkan motivasi dalam pembelajaran rekorder yang pada akhirnya akan mampu menaikkan hasil prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian tentang pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa pada materi ansambel di SMP Negeri 2 Wates perlu dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran rekorder.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yakni:

1. Guru yang mengajar di kelas hanya melaksanakan praktik bernyanyi.
2. Guru musik harus mengetahui media yang cocok untuk meminimalisir tingkat kebosanan siswa.
3. Banyak siswa di kelas kurang tertarik untuk belajar rekorder.

4. Siswa menganggap rekorder alat musik sederhana, tidak cocok untuk dipamerkan, dan tidak bergengsi.
5. Guru melatih siswa untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan potensi yang dimiliki.
6. Pemberian *reward* sebagai strategi yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar rekorder siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, kemungkinan akan timbul permasalahan yang luas, untuk itu perlu diadakan pembatasan masalah. Mengingat perlunya pembahasan yang mendalam, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar rekorder siswa yang difokuskan pada materi ansambel musik kelas VIIA dan kelas VIIB di SMP Negeri 2 Wates.

### **D. Perumusan Masalah**

Dalam buku prosedur pendidikan dijelaskan bahwa, “agar suatu penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, ke mana harus pergi, dan dengan apa” (Arikunto, 2010:63). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan hal yang pokok dan penting dalam melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu harus dirumuskan suatu tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah, “Untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa kelas VIIA dan VIIB di SMP Negeri 2 Wates”

### **F. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Secara Teoritis**

- a. Sebagai informasi serta kajian penelitian ke depan, khususnya untuk pembelajaran seni musik.
- b. Bahan referensi dalam memberikan materi kepada siswa di dalam kelas.

#### **2. Manfaat Secara Praktis**

- a. Mengetahui strategi mengajar yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

## **BAB II** **KAJIAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Reward**

Menurut Sugono dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa (2008: 472) hadiah *reward* adalah pemberian kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan. Menurut Skinner dalam Djiwandono (1989: 57) *reward* merupakan unsur yang paling penting dalam proses belajar untuk memacu keinginan belajar. Sedangkan menurut Yusuf (2003: 13) *Reward* adalah rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada siswa dalam rangka memperkuat suatu respon tertentu yang dianggap baik, tepat atau sesuai dengan norma (kriteria) yang diharapkan.

Tujuan utama pemberian *reward* adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Para ahli berpendapat bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu, dan perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada siswa atau siswa itu sendiri. Siswa dapat dipaksa untuk mengikuti suatu perbuatan, tetapi ia tidak dipaksa untuk menghayati perbuatan itu sebagaimana mestinya. Guru dapat memaksa bahan pelajaran kepada anak siswanya, akan tetapi guru tidak mungkin dapat memaksa untuk belajar dalam arti yang sesungguhnya. Inilah yang menjadi tugas guru yang paling berat, yakni bagaimana caranya agar siswa mau belajar, dan memiliki keinginan untuk belajar secara kontinyu.

Seperti yang diterangkan di atas bahwa *reward* adalah hal-hal yang disediakan oleh lingkungan(guru) dengan maksud merangsang siswa untuk belajar lebih giat dan lebih baik. Guru seringkali memberikan atau menggunakan *reward* untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. *Reward* ini akan bermanfaat apabila mengandung tujuan yang akan memberikan kepuasan kepada kebutuhan psikologi siswa. Karena itu guru harus kreatif dan imajinatif dalam memberikan reward tersebut.

Teknik dalam memberikan *reward* dibedakan menjadi dua, yaitu teknik verbal dan teknik non-verbal. Teknik verbal meliputi: (a). Kata-kata: bagus, benar, betul tepat, baik dan sebagainya. (b). Kalimat: prestasimu baik sekali, saya senang dengan pekerjaanmu, penjelasanmu sangat baik. Teknik non-verbal meliputi: (a). Gerak tubuh, (b). Kontak badan berupa sentuhan atau elusan, (c). Kegiatan yang menyenangkan, (d). Simbol atau materi benda, dan (e). Penghargaan partial. (Yusuf, 2003:17)

Lebih jauh Syamsu Yusuf menjelaskan tentang prinsip pemberian *reward*. Prinsip pemberian reward dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. **Kehangatan atau antusias:** pada saat memberikan *reward* disertai oleh mimik yang ramah (senyum), suara yang lembut, bahasa yang santun, dan menunjukkan kegembiraan terhadap prestasi, hasil karya atau perilaku siswa.
- b. **Kebermaknaan:** penghargaan itu harus sesuai dengan prestasi atau hasil karya siswa. Pemberian pujian kepada siswa yang berprestasi, akan membangkitkan semangat, tetapi apabila pujian itu diberikan kepada siswa yang prestasinya rendah atau hasil karyanya jelek, maka siswa menganggap bahwa pujian itu sebagai cemoohan". (Syamsu, 2003:18).

Berdasarkan paparan diatas *reward* diberikan dengan tujuan untuk:

- a. Meningkatkan perhatian siswa.
- b. Membangkitkan atau memelihara motif siswa.

- c. Menimbulkan perasaan senang dalam melakukan suatu pekerjaan/tugas.
- d. Menimbulkan antusias.
- e. Mengembangkan rasa percaya diri.
- f. Menimbulkan respon yang positif.
- g. Menciptakan kebiasaan yang relatif kokoh.
- h. Mendorong siswa untuk lebih produktif.

## 2. Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Purwanto, dkk (tt : 1)

musik mempunyai dua arti adalah sebagai berikut:

1. Ilmu atau seni menyusun nada suara/bunyi dalam urutan kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan.
2. Nada suara/bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu.

Menurut *Aristoteles* dalam purwanto, dkk (tt , 26) musik adalah sesuatu yang dapat memulihkan keseimbangan jiwa yang sedang goyah, menghibur hati yang sedang susah, dan merangsang patriotisme dan kepahlawanan. Menurut ahli lain Busrah, dkk(1982: 5) musik merupakan seni yang berlatar belakang waktu yang mampu mengungkapkan nuansa kehidupan. Di dalamnya tersimpan daya catharsis yang bisa membentuk sikap dan mengembangkan daya pikir seseorang. Sedangkan menurut ahli lain Parto



(1996: xii) musik merupakan bidang seni yang bermateri suara (*sound*) dan sebagai kaidah-kaidah estetis yang dapat diapresiasi.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa musik adalah Ilmu atau seni yang bermateri suara (*sound*) dan sebagai kaidah-kaidah estetis yang dapat diapresiasi dan berlatar belakang waktu yang mampu mengungkapkan nuansa kehidupan serta dapat menghibur hati, memulihkan keseimbangan jiwa yang sedang goyah, dan merangsang patriotisme dan kepahlawanan yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi.

### **3. Prestasi**

Menurut Qodratillah, dkk Dalam Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar (2011: 427) Prestasi adalah hasil yang telah dicapai. Menurut Depdikbud dalam KBI(1989: 787) prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan. Ahli lain menjelaskan dalam buku Psikologi Pendidikan bahwa, “Prestasi adalah suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. (Purwanto, 2002:84).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah suatu hasil yang telah dicapai seseorang yang diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Mungkin dalam hal ini seseorang mengikuti suatu lomba dan

berkeinginan untuk menang. Dengan segala upaya atau usaha yang dilakukan maka akan tercapai tujuan yang diinginkan yakni sebagai juara lomba.

#### **4. Belajar**

Seorang ahli menyatakan bahwa, “Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”(Sugihartono, dkk, 2007:74).Seorang ahli lain menyatakan bahwa, “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan”(Rumini, dkk, 1991:59). Sedangkan menurut Mustaqim (2004: 34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman.

Untuk lebih lengkapnya menurut Mustaqim (2004: 34) belajar adalah:

1. Suatu aktivitas atau usaha yang disengaja.
2. Berupa sesuatu yang baru, baik yang segera nampak atau yang tersembunyi, tetapi juga berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.
3. Perubahan tersebut meliputi keterampilan jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berfikir, sikap terhadap nilai-nilai dan inhibisi serta lain- lain fungsi jiwa.
4. Bersifat konstan.

Dari berbagai paparan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dan usaha yang dilakukan individu untuk

memperoleh perubahan yang baru dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hasil belajar tergantung dari berbagai macam faktor, tidak semua faktor memiliki pengaruh yang sama, ada peranan yang sangat penting, dan ada juga yang memiliki peranan pengaruhnya kecil. Lebih jauh menurut B. Suryosubroto(1988:108-111) menjelaskan faktor-faktor besar yang mempengaruhi dalam belajar. Faktor itu diantaranya:

1. **Kemauan**  
Kemauan merupakan penggerak perbuatan belajar. Jika seseorang tidak punya kemauan untuk belajar, pasti ia tidak akan berhasil, apabila ia mempelajari sesuatu.
2. **Motivasi**  
Motivasi berarti memberikan dorongan terhadap motif. Motif adalah suatu dalam diri manusia yang mendorong manusia mencapai suatu tujuan.
3. **Minat**  
Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik dalam suatu obyek atau menyenangi suatu obyek. Contohnya anak menyenangi musik, ia akan suka mempelajari itu.
4. **Perhatian**  
Perhatian adalah pengalihan tenaga-tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek. Jika seseorang perhatiannya besar terhadap suatu obyek ia akan mengenal dan mengetahui obyek tersebut secara sempurna.
5. **Kecerdasan**  
Kecerdasan adalah suatu kemampuan jiwa untuk memecahkan suatu masalah dengan tepat dan cepat. Kecerdasan adalah hasil faktor-faktor pembawaan dan lingkungan. Ada yang berpendapat bahwa faktor pembawaan punya peranan penting dalam kecerdasan.

## 6. Ingatan

Ingatan adalah vital bagi belajar, karena ini adalah yang menyebabkan kepandaian, kecakapan, dan keterampilan seorang anak bertambah.

## 5. Prestasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa dijelaskan bahwa, “prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Sugono, 2008: 1101). Menurut Olivia(2011: 73) prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Prestasi belajar siswa meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku).

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk. Dalam Azwar (2012: 8) membagi kawasan prestasi belajar yang mereka sebut sebagai tujuan pendidikan menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, afektif, psikomotor.

Sedangkan menurut Sudjana (1992: 22-23) kognitif terdiri dari enam aspek yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Afektif terdiri dari lima aspek yakni jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan psikomotor terdiri dari enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah puncak hasil belajar lazimnya berupa nilai (angka) yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan seperti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh

mata pelajaran. Pencapaian ini dapat dilihat dari beberapa kawasan prestasi belajar yakni kognitif, afektif, psikomotor.

## **6. Rekorder**

Dalam Kamus Musik dijelaskan bahwa, “seruling rekorder adalah alat tiup dari kayu atau bahan lain yang dibunyikan secara lurus dan tidak memakai lidah-lidah getar, tidak pula termasuk alat transposisi, sehingga posisi jarilah yang harus mencarinya.

Menurut Hakim (2007: 1), suling rekorder adalah salah satu jenis alat musik tiup yang dimainkan dengan cara meniup lubang dibagian pangkal dan pada saat bersamaan ujung jari-jari tangan bekerja membuka dan menutup lubang-lubang yang berfungsi sebagai penghasil nada. Menurut Hakim (2007: 1) Salah satu kelebihan suling rekorder diantaranya adalah dapat menghasilkan suara yang merdu dan memikat serta harganya cukup terjangkau. Sedangkan menurut Styobudi, dkk (2007: 66) dijelaskan bahwa rekorder termasuk dalam jenis alat musik tiup kayu dengan sumber bunyi dari getaran udara di dalam alat yang berasal dari mulut yang meniup.

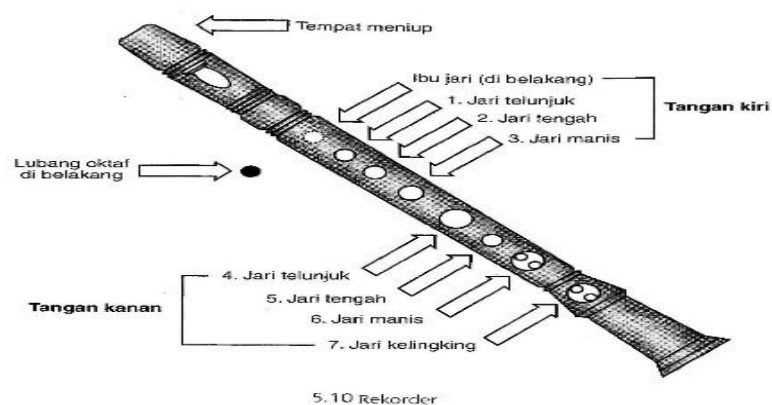
Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa Rekorder adalah salah satu jenis alat musik tiup dengan sumber bunyi dari getaran udara yang berbahan kayu atau bahan lain yang dibunyikan secara lurus, dan dimainkan dengan cara meniup lubang dibagian pangkal dan pada saat bersamaan ujung

jari-jari tangan bekerja membuka dan menutup lubang-lubang yang berfungsi sebagai penghasil nada.

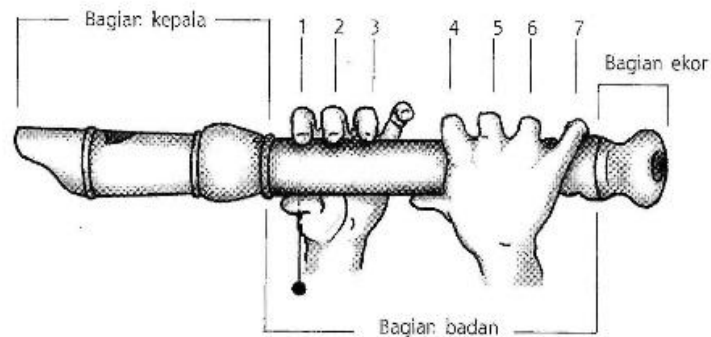
Menurut Suwanto, dkk. (1996: 67), rekorder dalam jenisnya dibagi menjadi:

- a. Rekorder sopranino (seruling kecil: f - c).
- b. Rekorder soprano (seruling sedang c – c).
- c. Rekorder alto (seruling besar (F – d).

Alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup dan merupakan alat musik melodis. Memiliki 8 lubang pada badan rekorder. Tiap lubang ukurannya sesuai dengan jari pada umumnya. Empat lubang bagian atas ditutup dengan jari-jari tangan kiri, ibu jari kiri menutup lubang bagian belakang. Jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking menutup lubang dibagian depan bagian bawah. Kecuali ibu jari kanan tidak menutup.



**Gambar 1. Organologi Rekorder**  
(Styobudi, dkk, 2007: 67)

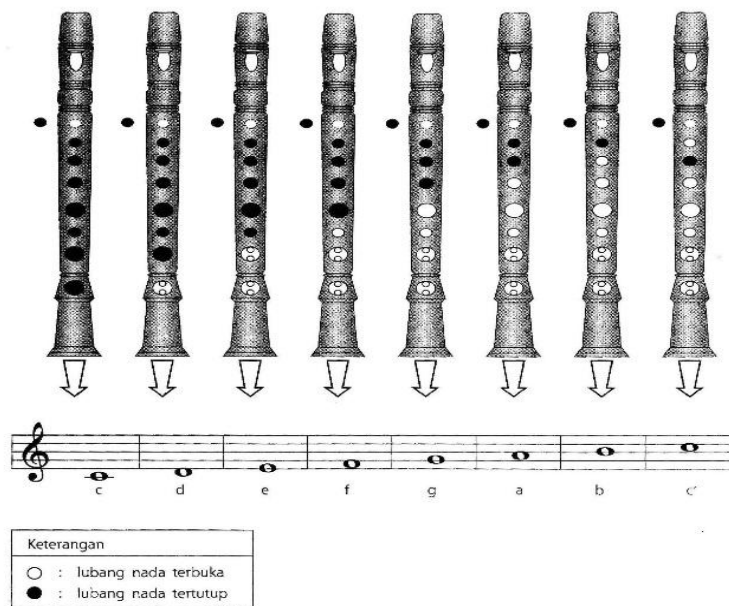


5.11 Posisi jari pada rekorder.

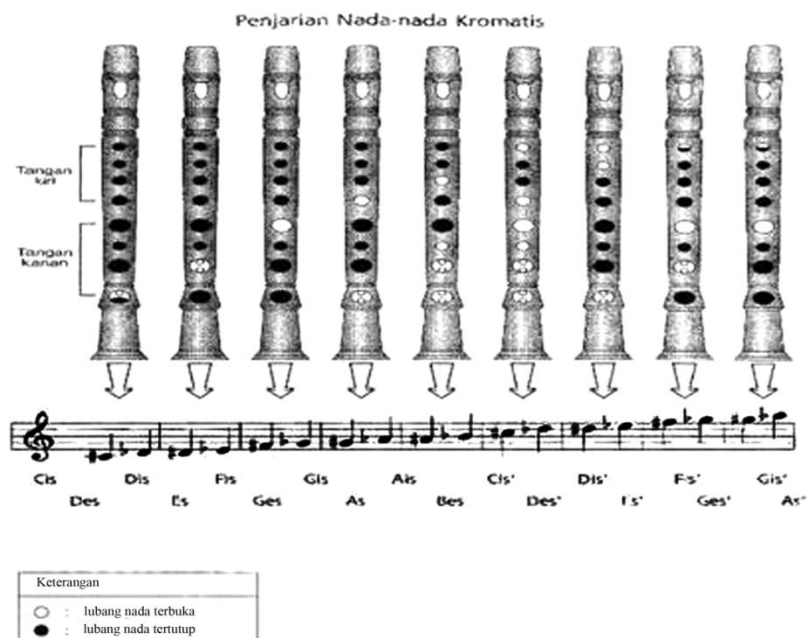
## **Gambar 2. Posisi Jari Pada Rekorder**

(Styobudi, dkk, 2007: 67)

Menurut Busrah, dkk (1982:10-11) berpendapat bahwa cara memainkan rekorder adalah dengan tangan kanan berada pada bagian ujung rekorder. Tangan kiri berada pada bagian atas rekorder. Jempol kiri selain menahan rekorder juga berfungsi memainkan lubang oktaf. Lubang nada rekorder ada tujuh buah. Berturut-turut dari atas ke bawah adalah telunjuk kiri, jari tengah kiri, jari manis kiri, telunjuk kanan, jari tengah kanan, jari manis kanan, dan kelingking kanan. Jempol kanan hanya berfungsi menahan rekorder, bersama-sama jempol kiridan kelingking kiri.



**Gambar 3. Posisi Jari Untuk Mendapatkan Nada Tertentu**  
(Styobudi, dkk, 2007: 68)



**Gambar 4. Penjarian Nada-nada Kromatis**  
(Styobudi, dkk, 2007: 69)



## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noor Hasim (2007) yang berjudul “Pengaruh *Reward* Terhadap Prestasi Belajar Kerajinan dan Kesenian Kelas IIB SMP Negeri 2 Selong, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar kelas IIB dalam mata pelajaran KTK. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah *t-test one shot* desain dengan cara membandingkan *mean* dari nilai *posttes* dan *pretest*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel dengan taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95%. Artinya ada pengaruh *reward* pemberian reward terhadap peningkatan prestasi yang ditunjukkan oleh hasil *pretes* dan *posttes*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda Muhammad (2009) yang berjudul “Penerapan Metode *Reward* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MI NU) Miftahul Huda Jabung Malang”. Penelitian ini bertujuan Untuk mendeskripsikan metode *Reward* pada pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Nahdlatul Ulama (MI NU) Miftahul Huda Jabung Malang, Untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika dengan menggunakan metode *Reward* Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Nahdlatul Ulama (MI NU) Miftahul Huda Jabung Malang,

Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dengan menggunakan metode Reward Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Nahdlatul Ulama (MI NU) Miftahul Huda Jabung Malang.

3. Dari penelitian Rahmadiani (2013) dengan judul Pengaruh *Reward* dan *Punishment* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dokumen ke dalam Jurnal Umum. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *reward* dan *punishment* dalam kompetensi dasar mencatat transaksi dokumen ke dalam jurnal umum. Hasil penelitian menunjukkan tingkat motivasi siswa dalam pelajaran akuntansi meningkat dari kategori sedang ke tinggi. Hal ini di dukung oleh hasil uji hipotesis bahwa dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,696 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,9941 yang memperlihatkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) *Reward* dan *Punishment* pada kelas eksperimen.

Dari contoh hasil penelitian tersebut,terdapat kemungkinan keberhasilan penelitian Pengaruh *Reward* Terhadap Peningkatan Prestasi Siswa pada materi ansambel untuk siswaSMP Negeri 2 Wates.

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.

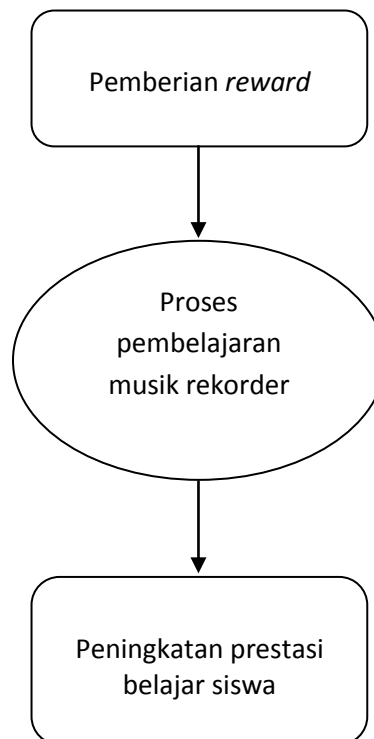
Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang dapat cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa amat sulit. Dalam hal semangat terkadang semangatnya tinggi, tapi terkadang juga sulit untuk mengadakan konsentrasi. Hal ini terjadi pada seluruh mata pelajaran termasuk pelajaran seni musik bermain rekorder.

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik, banyak metode yang bisa digunakan, salah satunya yaitu pemberian *reward*. *Reward* adalah sesuatu yang berupa penghargaan dan menyenangkan perasaan yang diberikan kepada siswa karena hasil baik dalam proses pendidikannya dengan tujuan agar senantiasa melakukan pekerjaan yang baik dan terpuji. *Reward* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mudah dilaksanakan dan sangat menyenangkan bagi para siswa. Untuk itu, *reward* dalam suatu proses pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maksud dari pendidik memberikan *reward* kepada siswa adalah supaya siswa menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan

prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.

Dalam setiap pembelajaran perlu adanya evaluasi yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan terhadap para siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Dengan penerapan metode *reward* pada proses pembelajaran diharapkan gambaran hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran seni musik khususnya rekorder.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:



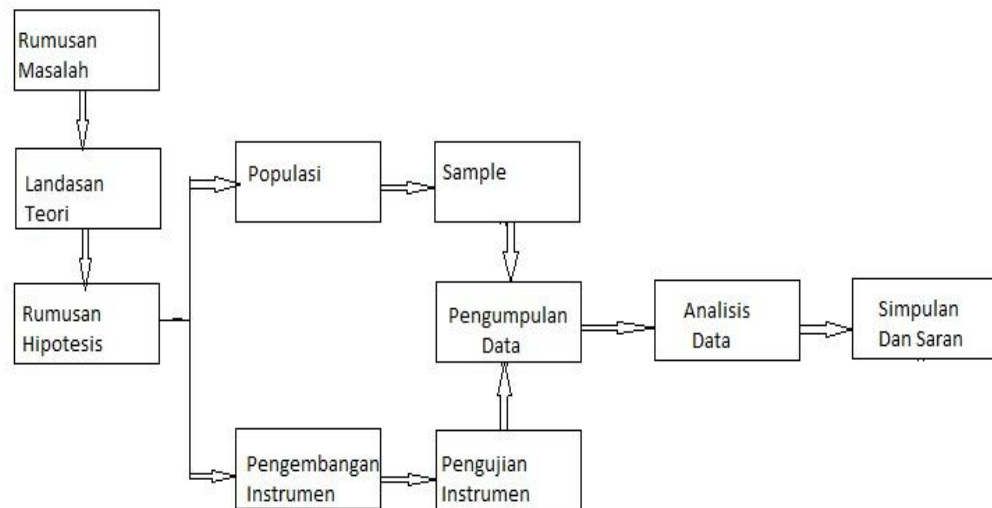
**D. Hipotesis**

Hipotesis dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan prestasi belajar rekorder siswa setelah pemberian *reward*.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi dan minat murid belajar rekorder pada materi ansambel di SMP Negeri 2 Wates Tahun ajaran 2013/2014. Analisis dilakukan dalam menentukan peningkatan *gain* prestasi belajar murid terhadap rekorder dengan pendekatan *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan antara lain menggunakan *pretest*, *posttest*.



#### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wates yang beralamat di Bendungan, Wates, Kulon Progo. Penelitian dilakukan pada siswa

kelas VII A dan kelas VIIB. Waktu penelitian dilaksanakan selama bulan April 2014.

### C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini antara lain adalah:

#### 1. Variabel Bebas

Menurut Siregar (2012:110) variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang menjadi sebab atau berubah/memengaruhi suatu variabel lain (*variable dependent*). Juga sering disebut dengan variabel bebas, prediktor, stimulus, eksogen atau *antecedent*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *reward*, dimana *reward* ini akan diberikan pada siswa dengan nilai terbaik

#### 2. Variabel Terikat

Menurut Siregar (2012:110) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar. Peningkatan prestasinya dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

### D. Populasi Dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Menurut Bungin dalam Siregar (2012:144-145) populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat

berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Dalam penelitian ini Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Wates, dimana jumlah kelas VII sebanyak 4 kelas. Jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 32 siswa, dan jumlah siswa keseluruhan adalah 128 siswa.

## 2. Sampel

“Sampel adalah suatu prosedur dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi” (Siregar, 2012:145)

Dalam penelitian ini Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas VII A sebanyak 32 siswa dan kelas VIIB sebanyak 32 dengan jumlah keseluruhan kedua kelas 64 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode Simple Random Sampling.

## E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

### 1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar lazimnya berupa nilai (angka) yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan seperti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran. Pencapaian ini dapat dilihat dari beberapa kawasan prestasi belajar yakni kognitif, afektif, psikomotor. Penelitian ini menggunakan



data Prestasi Belajar siswa SMP Negeri 2 Wates kelas VIIA dan kelas VIIB tahun ajaran 2013/2014 dilihat dari indeks prestasi antara kelas yang diberikan perlakuan (VIIA) dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan (VIIB).

## **2. Reward**

*Reward* adalah hal-hal yang disediakan oleh lingkungan (guru) dengan maksud merangsang siswa untuk belajar lebih giat dan lebih baik. Guru seringkali memberikan atau menggunakan *reward* untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan. *Reward* ini akan bermanfaat apabila mengandung tujuan yang akan memberikan kepuasan kepada kebutuhan psikologi siswa. Karena itu guru harus kreatif dan imajinatif dalam memberikan *reward* tersebut.

Dalam penelitian ini *reward* yang dimaksud adalah hadiah dan suatu pujian kepada siswa setelah mendapatkan nilai yang baik. Hadiah yang dimaksud dalam penelitian ini berupa coklat dan pujian yang dimaksud yaitu berupa kalimat seperti: prestasimu baik sekali, saya senang dengan hasil yang kamu capai. *Reward* ini dimaksudkan agar siswa merasa senang dan semangat untuk terus belajar.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam suatu penelitian tidak lepas dari suatu data, karena data dibutuhkan dari suatu penelitian. Dengan adanya data orang akan dapat menyesuaikan penelitiannya. Penelitian terhadap suatu obyek tidak dapat dilaksanakan dengan baik apabila dari obyek itu tidak dapat dibuat datanya.

Dalam penelitian ini langkah yang ditempuh atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode tes dan metode dokumentasi. Metode tes dan sebagai metode pokok, sedangkan metode dokumentasi sebagai metode pelengkap. Masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Metode tes**

Menurut Arikunto (2002: 127) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Indrakusuma (1998: 28) tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau soal yang harus dijawab dan dikerjakan oleh sekelompok orang atau individu sehingga menghasilkan suatu nilai tentang perilaku atau prestasi anak tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tes adalah alat yang berupa prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara memberikan pertanyaan atau soal ataupun serangkaian tugas yang harus dikerjakan.

Dalam penelitian ini metode tes yang digunakan untuk melihat atau mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar rekorder siswa adalah sebagai berikut:

a. *Pretest*

*Pretest* diberikan sebelum melakukan penelitian. *Pretest* yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan materi ansambel musik sekolah khususnya rekorder, tangga nada mayor dan dengan jumlah 20 soal, yaitu 10 soal dalam bentuk pilihan ganda dan 10 dalam bentuk soal jawaban singkat.

b. *Posttest*

*Posttest* diberikan setelah melakukan penelitian dengan model soal yang sama pada *pretest* dan dengan jumlah soal yang sama pula.

## **2. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan jalan mengutip dari sumber catatan yang ada. Data tersebut sangat berguna untuk dijadikan bahan kelengkapan informasi

seseorang, dengan jalan data yang telah didokumentasikan itu dianalisis secermat-cermatnya (Sugihartono,dkk, 2007:163).

Untuk menjamin kebenaran dokumen maka diadakan pengecekan kembali serta persetujuan kepala sekolah, bahwa leger dapat dipakai dalam penelitian ini sebagai sumber data yang akan digunakan sebagai metode bantu untuk mengetahui jumlah siswa, nama-nama siswa, serta untuk mencari data tentang prestasi belajar siswa Kelas VIIA dan kelas VIIB SMP Negeri 2 Wates .

#### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur pertama sebelum melakukan penelitian,siswapada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperiment diberikan *pretest*, setelah itu dilakukan penelitian dengan memberikan *reward* pada kelas *eksperiment* yakni siswa yang prestasinya meningkat pada akhir pelajaran, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *reward* dalam bentuk apapun.Kemudian pada prosedur akhir baik kelas kontrol maupun kelas eksperiment diberikan *posttest*.Peningkatan belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan prestasi kelas yang diberikan perlakuan *reward* dibanding kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode eksperimen, yaitu dengan mengadakan percobaan perlakuan terhadap siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Wates yang difungsikan sebagai kelompok kontrol, dan

kelas VIIB sebagai kelompok eksperimen. Dengan memberikan materi pelajaran yang sama. Secara rinci mengenai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dijelaskan sebagai berikut:

a. Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol adalah kelompok yang akan menjadi pembanding dari kelompok eksperimen untuk mengetahui pengaruh yang terjadi terhadap gejala yang sengaja ditimbulkan dalam penelitian. Di dalam pelaksanaan penelitian kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan *Reward*. Kelompok kontrol ini diberikan tes, untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai.

b. Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang sengaja diberikan perlakuan berupa pemberian *reward*. Dalam penelitian ini peneliti memberikan *reward* berupa hadiah dan kalimat yang dapat menyenangkan siswa. Selanjutnya kelompok eksperimen ini diberikan tes sebagaimana pada kelompok kontrol untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

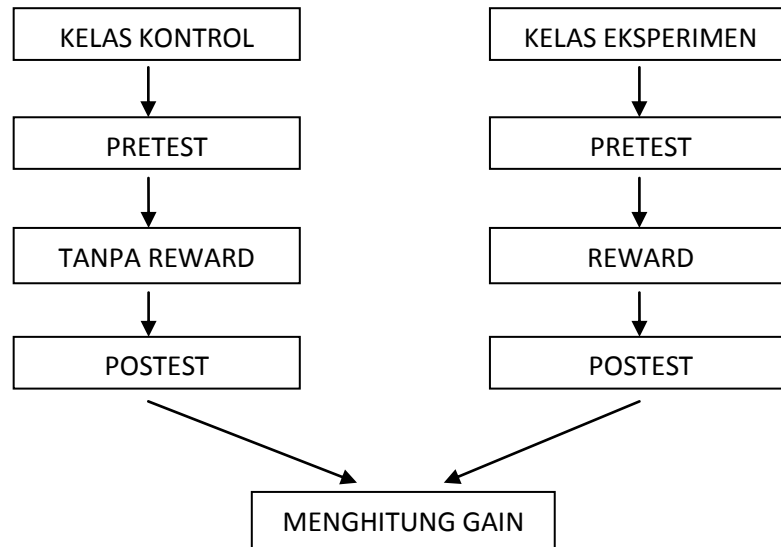
Langkah-langkah kegiatan/perlakuan pada kelompok kontrol, kelompok eksperimen, dan setelah eksperimen, yaitu sebagai berikut:

a. Kelompok Kontrol

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Melakukan proses pembelajaran/memberikan tes

3. Selama proses pembelajaran tanpa memberikan perlakuan *reward*
  4. Mempersiapkan format penilaian
  5. Menentukan nilai untuk mengetahui prestasi belajar tanpa pemberian *reward*
- b. Kelompok Eksperimen
1. Menyusun rencana pembelajaran
  2. Melakukan proses pembelajaran
  3. Selama proses pembelajaran berlangsung diberikan perlakuan *reward*.
  4. Memberikan tes
  5. Mempersiapkan format penilaian
  6. Menentukan nilai untuk mengetahui prestasi belajar tanpa pemberian *reward*
- c. Setelah Eksperimen
1. Mengumpulkan dan menganalisis data hasil evaluasi
  2. Menginterpretasikan data-data yang diperoleh dari hasil evaluasi
  3. Menarik kesimpulan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, maka disusun alur penelitian sebagai berikut:



## H. Validitas Instrumen

### 1. Uji Instrumen :

#### a. Uji Validitas

Instrumen ini dapat dikatakan tepat apabila terlebih dahulu teruji validitasnya. Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana kevalidan dan kesahihan alat, atau sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen adalah Korelasi *Product Moment* yaitu sebagai berikut:

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

$r$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$n$  = Jumlah responden

$x$  = Skor variabel (jawaban responden)

$y$  = Skor total variabel untuk responden  $n$

(Siregar, 2012:164)

Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% , maka butir pernyataan tersebut valid. Namun jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , maka butir pernyataan tidak valid. Berikut hasil validitas soal *pretest*. Berdasarkan tabel 3.1 diketahui bahwa semua item-item pertanyaan kuesioner mempunyai nilai  $r_{hitung} > 0,349$  (pada taraf alfa 0,05 dengan  $n = 32$ ). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner adalah valid.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	Status
PG1	0,560	0,001	Valid
PG2	0,551	0,001	Valid
PG3	0,530	0,002	Valid
PG4	0,463	0,008	Valid
PG5	0,524	0,002	Valid
PG6	0,482	0,005	Valid
PG7	0,498	0,004	Valid
PG8	0,507	0,003	Valid
PG9	0,585	0,000	Valid
PG10	0,509	0,003	Valid
PE1	0,550	0,001	Valid
PE2	0,510	0,003	Valid
PE3	0,479	0,006	Valid
PE4	0,379	0,033	Valid



PE5	0,523	0,002	Valid
PE6	0,573	0,001	Valid
PE7	0,515	0,003	Valid
PE8	0,564	0,001	Valid
PE9	0,502	0,003	Valid
PE10	0,461	0,008	Valid

Sumber : Data primer diolah

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan suatu alat ukur. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan dalam beberapa kali dalam waktu yang berlainan. Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus Alpha. Adapun rumus Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma_1^2$  = varians total

(Siregar, 2012:176)

Seperti yang dikemukakan Syofian Siregar (2012: 173) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila pengukuran dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang

sama pula. Reliabilitas dicari menggunakan teknik *test-retest* pada nilai *pretest* dengan mengkorelasikan tes pertama dan tes kedua. Reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS 16. Dalam SPSS untuk menguji reliabilitas dapat menggunakan uji statistic *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha  $> 0.60$ .

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Varibel</b>	<b><i>Alpha Cronbach</i></b>	<b>Keterangan</b>
Materiansambel music	0,849	Reliabel

Sumber : Data primer diolah

Berdasarkan Tabel 3.2 diketahui bahwa semua variabel penelitian mempunyai nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60. Dengan demikian instrumen penelitian ini telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian telah layak digunakan untuk mengambil data penelitian.

## **I. Uji Prasyarat Analisis**

Uji statistik pada penelitian ini termasuk dalam statistik parametrik. Statistik parametrik adalah uji statistik yang memerlukan uji prasyarat, adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 16.

Menurut Metode *Kolmogorov Smirnov*, kriteria Pengujian adalah sebagai berikut:

- 1). Jika Signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.
  - 2). Jika signifikansi diatas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.
- (Gempur Safar, 2010:34).

b. Homogenitas

Disamping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data *pretest* pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.

## J. Analisis Data

Untuk menjawab analisis hipotesis yang diajukan, dilakukan analisis sebagai berikut:

### a. Gain(Peningkatan)

Peningkatan prestasi belajar dihitung dengan nilai *gain*. *Gain* dilihat dari *posttest* terhadap *pretest*. Nilai *gain* dihitung dengan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - (S_{pre})}{S_{max} - (S_{pre})}$$

$S_{post}$  = Nilai *Posttest*

$S_{pre}$  = Nilai *Pretest*

$S_{max}$  = Skor maksimum *pretest* dan *posttest*.

(Arikunto, 2010: 332)

### b. Uji T (*t*-tes)

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS 16, yaitu dengan membandingkan mean antara sebelum dan setelah di berikannya *reward*. Apabila nilai *t* hitung lebih kecil dari *t* tabel, maka  $H_a$  di terima. Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS 16. Uji *t* dilakukan untuk menguji signifikan konstanta dari setiap variabel independen akan berpengaruh terhadap variabel dependen. Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{r ( \sqrt{n - 2} )}{( 1 - r^2 )}$$

Keterangan:

$t$  = t hitung

$r$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah responden

(Sugiyono, 2007: 230)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebagaimana tujuan penelitian, analisis ini adalah untuk mengetahui pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswadi SMP Negeri 2 Wates. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis data deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan informasi mengenai jawaban responden terhadap variabel penelitian. Sedangkan analisis inferensial merupakan analisis data yang digunakan untuk melakukan pengujian hipotesis.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi data penelitian**

Deskripsi variabel penelitian bertujuan untuk mengetahui gambaran masing-masing variabel penelitian yang disajikan dengan statistik deskriptif. Berdasarkan desain penelitian maka sumber informasi yang diperoleh dari jawaban responden dideskripsikan dalam bentuk nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi. Perhitungan statistik deskriptif variabel penelitian dengan program bantuan komputer SPSS 13, ringkasannya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian**  
**Materi Ansambel Musik**

Variabel	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	5	19	13,19	4,67
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	9	20	15,03	3,58
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	7	18	12,50	3,43
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	5	18	13,19	3,57

Sumber : Data primer diolah

Hasil dari analisis deskriptif statistik diketahui bahwa nilai minimum hasil prestasi ansambel musik kelas kontrol pada *pretest* sebesar 7,00 dengan nilai maksimum sebesar 18,00. Rata-rata yang diperoleh sebesar 12,50 dengan standar deviasi sebesar 3,43. Nilai maksimum dan minimum pada hasil belajar ansambel musik kelas kontrol kelompok *pretest* lebih kecil dari hasil yang diperoleh pada kelompok *posttest*, yaitu nilai minimum 7,00 dan maximum 18. Pada kelompok *posttest* nilai rata-rata prestasi belajar ansambel musik lebih tinggi yaitu sebesar 13,19 dengan standar deviasi sebesar 3,57.

Berdasarkan nilai rata-rata prestasi belajar materi ansambel musik yang diperoleh antara kelompok *pretest* dan kelompok *posttest* pada kelas kontrol mengalami peningkatan namun tidak terlalu signifikan yaitu dari nilai rata-rata 12,50 meningkat menjadi 13,19.

Hasil dari analisis deskriptif statistik diketahui bahwa nilai minimum hasil prestasi ansambel musik kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 5,00 dengan nilai maksimum sebesar 19,00. Rata-rata yang diperoleh sebesar

13,19 dengan standar deviasi sebesar 4,67. Nilai maksimum dan minimum pada hasil belajar ansambel musik kelas eksperimen kelompok *pretest* lebih kecil dari hasil yang diperoleh pada kelompok *posttest*, yaitu nilai minimum 9,00 dan maximum 20,00. Pada kelompok *posttest* nilai rata-rata prestasi belajar ansambel musik lebih tinggi yaitu sebesar 15,03 dengan standar deviasi sebesar 3,57.

Berdasarkan nilai rata-rata prestasi belajar materi ansambel musik yang diperoleh antara kelompok *pretest* dan kelompok *posttest* memiliki nilai rata-rata yang berbeda signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan dengan memberikan *reward* kepada siswa, nilai prestasi belajar materi pelajaran ansambel musik pada siswa kelas eksperimen meningkat.

Nilai standar deviasi yang dihasilkan memiliki nilai tidak berbeda jauh sehingga dapat dikatakan nilai prestasi belajar materi ansambel musik mempunyai sebaran data yang homogen. Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan akan diuji secara statistik pada bagian selanjutnya pada bab ini.

## **2. Pengujian Validitas dan Reliabilitas**

### **a. Uji Validitas**

Data penelitian menjadi sah dan dapat dipercayai apabila instrumen penelitian valid. Dengan demikian instrumen penelitian yang dinyatakan valid



adalah instrumen yang memang difungsikan untuk mengukur gejala variabel penelitian. Hasil uji validitas instrumen penelitian disajikan pada Tabel 4.2. Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa semua item-item pertanyaan kuesioner mempunyai nilai  $r$  hitung  $> 0,349$  (pada taraf alfa 0,05 dengan  $n$  32). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner adalah valid.

**Tabel 4.**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	Status
PG1	0,560	0,001	Valid
PG2	0,551	0,001	Valid
PG3	0,530	0,002	Valid
PG4	0,463	0,008	Valid
PG5	0,524	0,002	Valid
PG6	0,482	0,005	Valid
PG7	0,498	0,004	Valid
PG8	0,507	0,003	Valid
PG9	0,585	0,000	Valid
PG10	0,509	0,003	Valid
PE1	0,550	0,001	Valid
PE2	0,510	0,003	Valid
PE3	0,479	0,006	Valid
PE4	0,379	0,033	Valid
PE5	0,523	0,002	Valid
PE6	0,573	0,001	Valid
PE7	0,515	0,003	Valid
PE8	0,564	0,001	Valid
PE9	0,502	0,003	Valid
PE10	0,461	0,008	Valid

Sumber : Data primer diolah

### b. Uji Reliabilitas

Dalam SPSS untuk menguji reliabilitas dapat menggunakan uji statistic *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha  $>0.60$ .

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

<b>Varibel</b>	<b><i>Alpha Cronbach</i></b>	<b>Keterangan</b>
Materiansambel musik	0,849	Reliabel

Sumber : Data primer diolah

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa semua variabel penelitian mempunyai nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60. Dengan demikian instrumen penelitian ini telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian telah layak digunakan untuk mengambil data penelitian.

### 3. Uji Prasyarat Analisis

Prasyarat analisis data penelitian terdiri dari uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varians. Untuk melakukan analisis data, terlebih dahulu prasyarat analisis data tersebut harus terpenuhi yaitu data berdistribusi normal dan variansi data antar kelompok homogen.

### a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Data pada uji normalitas sebaran diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas ini diterapkan pada hasil dari materi yang diajarkan. Program komputer SPSS 13 digunakan dalam menganalisis data yang kemudian menghasilkan indeks yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Ringkasan uji normalitas sebaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Sebaran untuk Hasil Materi Ansambel Musik**

<b>Variabel</b>	<b>Sig</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	5	0,303
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	9	0,554
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	7	0,154
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	5	0,104

Sumber : Data primer diolah

Uji normalitas di dalam penelitian ini menggunakan statistik uji Kolmogorov Smirnov. Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas yang dihasilkan pada masing-masing data penelitian baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari taraf kesalahan 5% (0,05). Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* untuk materi ansambel musik berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas Varians

Selain pengujian terhadap normal tidaknya distribusi pada sampel perlu juga diadakan terhadap kesamaan (homogenitas) yakni seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Hasil perhitungan uji homogenitas varian data kelompok *pre-test* dan *post-test* dengan bantuan program SPSS 13. Tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah *levene's test*. Ringkasan uji homogenitas varians dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7. Ringkasan Uji Homogenitas Varians**

Materi	Kelas	Fhit	Ftabel	Sig	Keterangan
Ansambel Musik	<i>Pre-test</i> eksperimen-kontrol	2,623	18,513	0,11	Homogen
	<i>Posttest</i> eksperimen-kontrol	0,025	18,513	0,875	Homogen

Sumber : Data primer diolah

Hasil perhitungan uji homogenitas varians data baik *pretest* maupun *posttest* materi ansambel musik diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 2,623 dan F hitung 0,025 < F tabel 3,99 (0,05;1;62) dengan nilai sig sebesar 0,111 dan 0,875. Dengan demikian, sebab nilai F hitung < F tabel atau nilai sig > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada materi ansambel musik mempunyai varians yang homogen.

#### 4. Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang diajukan digunakan Uji *t-Independent*. Uji *t-Independent* ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dua sampel yang mendapatkan perlakuan, sehingga akan diketahui ada atau tidaknya pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates. Rumus ini dapat digunakan apabila data yang ada berdistribusi normal dengan populasi yang homogen. Uji *t-Independent* dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* dalam kelas kelompok materi pelajaran sambil musik. Hasil uji hipotesis dari penelitian adalah sebagai berikut:

##### a. Perhitungan Gain Skor Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Peningkatan prestasi belajar dihitung dengan nilai *gain*. *Gain* dilihat dari *posttest* terhadap *pretest* baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada penelitian ini dari 32 siswa sebagian besar mengalami peningkatan prestasi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai *posttest* siswa lebih tinggi dari nilai pada saat *pretest*. Berikut Tabel 4.12 hasil perhitungan gain skor.

**Tabel 8. Hasil Perhitungan Gain Skor Kelas Kontrol**

<b>Keterangan</b>	<b>Indeks Gain</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Rendah	$< 0,3$	27	84,38
Sedang	$0,3 - 0,7$	5	15,63
Tinggi	$>0,7$	0	0,00
Total		32	100

Sumber : Data primer diolah

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa 27 (84,38%) siswa yang indeks gain skornya rendah atau disebut juga mengalami sedikit peningkatan. Terdapat 5 (15,63%) siswa yang mengalami kenaikan prestasi dengan kategori sedang dan tidak terdapat siswa yang mengalami kenaikan dengan kategori tinggi untuk prestasi belajar rekorder pada materi ansambel. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa pada kelas kontrol mengalami kenaikan dengan kategori rendah. Kenaikan rendah ini apabila indeks gain skor  $<0,3$ , sehingga apabila nilai gain 0,00 atau tidak mengalami peningkatan tetap masuk dalam kriteria kenaikan rendah. Hasil perhitungan secara jelas terlampir (lampiran 2).

Nilai gain dari *posttest* terhadap *pretest* baik pada kelas eksperimen. Disajikan pada Tabel 4.7 berikut ini.

**Tabel 9. Hasil Perhitungan Gain Skor Kelas Eksperimen**

Keterangan	Indeks Gain	F	%
Rendah	$< 0,3$	18	56,25
Sedang	$0,3 - 0,7$	11	34,38
Tinggi	$> 0,7$	3	9,38
Total		32	100

Sumber : Data primer diolah

Kriteria tingkat Gain menurut Hake (1999:1) seperti pada tabel diatas, indeks dibedakan menjadi 3 kriteria. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa 18 (56,25%) siswa memiliki indeks gain skor rendah atau disebut juga mengalami sedikit peningkatan. Terdapat 11 (34,38%) siswa mengalami kenaikan prestasi dengan kategori sedang yaitu dengan indeks gain  $0,3 - 0,7$  dan terdapat 3 (9,38%) siswa yang mengalami kenaikan dengan kategori tinggi untuk prestasi belajar rekorder pada materi ansambel. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelompok kelas eksperimen yaitu pada kelas yang diberikan perlakuan dengan memberikan *reward* mengalami kenaikan prestasi belajar. Kondisi ini ditunjukkan dengan persentase indeks gain pada kelas kontrol sebesar 15,63 sedangkan pada kelas eksperimen menjadi 34,38. Pada kelas kontrol tidak terdapat siswa yang mengalami kenaikan nilai yang ditunjukkan

dengan nilai gain skor dengan kriteria tinggi, sedangkan pada kelas eksperimen terdapat(9,38%)siswa yang mengalami kenaikan dengan kategori tinggi .

**b. Uji Beda Nilai *Pretest* prestasi belajar dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran rekorder pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.**

Perbedaan nilai *pretest* prestasi belajar dan ketertarikan murid terhadap pembelajaran rekorder antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan perhitungan gain skor. Hasil perhitungan gain skor kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *uji-t Independent*.

Hasil analisis dengan uji *sampel t-test Independent* dapat diketahui nilai rata- rata pengetahuan siswa *pre-test* sebesar 12,5 pada kelas kontrol dan 13,187 pada kelas eksperimen sebelum diberikan *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder. Nilai  $|t \text{ hitung}| = 0,671$  serta nilai probabilitas ( $p=0,505$ ), oleh karena ( $p<0,005$ ) maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara nyata rata-rata prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat sebelum diberikan perlakuan (intervensi).

**Tabel 10. Perbedaan Nilai *Pre-test* Prestasi belajar rekorder siswa materi ansambel pada kelas kontrol dan eksperimen**

Variabel	Kelas	Mean	$T_{hit}$	$t_{tabel}$	Sig
Pre-test	Eksperimen	13,187	0,671	1.998	0,505
	Kontrol	12,500			

Sumber : Data primer diolah



**c. Uji Beda Nilai *Pos-test* prestasi belajar dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran rekorder pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.**

Perbedaan nilai *post-test* prestasi belajar dan ketertarikan murid terhadap pembelajaran rekorder antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilakukan perhitungan gain skor. Hasil perhitungan gain skor kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *uji-tIndependent*.

Hasil analisis dengan uji *sampel t-test Independent* dapat diketahui nilai rata-rata pengetahuan siswa pada *pos-test* pada kelompok kelas kontrol nilai rata-rata belajar rekorder sebesar 13,187 dan pada kelas eksperimen sebesar 15,031. Nilai  $|t \text{ hitung}| = 2,064$  serta nilai probabilitas ( $p=0,043$ ), oleh karena ( $p<0,005$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara nyata rata-rata prestasi belajar rekorder siswa diSMP Negeri 2 Wates antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat setelah diberikan perlakuan (intervensi). Terdapatnya perbedaan nilai rata-rata *post-tes* antara kelompok kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yangmana nilai rata-rata pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa diSMP Negeri 2 Wates.

**Tabel 11. Perbedaan Nilai *Posttest* Prestasi belajar rekorder siswa materi ansambel pada kelas kontrol dan eksperimen**

Variabel	Kelas	Mean	$t_{hit}$	$t_{tabel}$	Sig
<i>Pos-test</i>	Eksperimen	15,031	2,064	1.999	0,043
	Kontrol	13,187			

Sumber : Data primer diolah

**d. Efektivitas pemberian *reward* sebagai strategi yang digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa.**

Efektivitas pemberian reward terhadap prestasi belajar rekorder murid pada materi ansambel untuk murid SMP Negeri 2 Wates dapat meningkatkan prestasi belajar dan ketertarikan murid terhadap pembelajaran rekorder. Hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar rekorder murid pada materi ansambel responden yang semakin meningkat. Apabila jawaban benar dari item pertanyaan pada saat *pos- test* lebih tinggi dari pada saat *pre-test*, maka dapat dikatakan bahwa pemberian reward efektif dalam memberikan informasi. Efektivitas ialah berfokus pada akibatnya, pengaruhnya atau efeknya, sedangkan efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya.

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa tidak ada responden yang menjawab item pertanyaan secara benar semua pada saat sebelum maupun sesudah diberikan *reward* sebagai strategi terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa kelas VIIA di SMP Negeri 2 Wates. Pada *pre-test* siswa paling banyak menjawab benar yaitu pada item pertanyaan esai PE1 yaitu sebanyak 28 siswa. Pertanyaan esai PE7 hanya 10 siswa yang menjawab

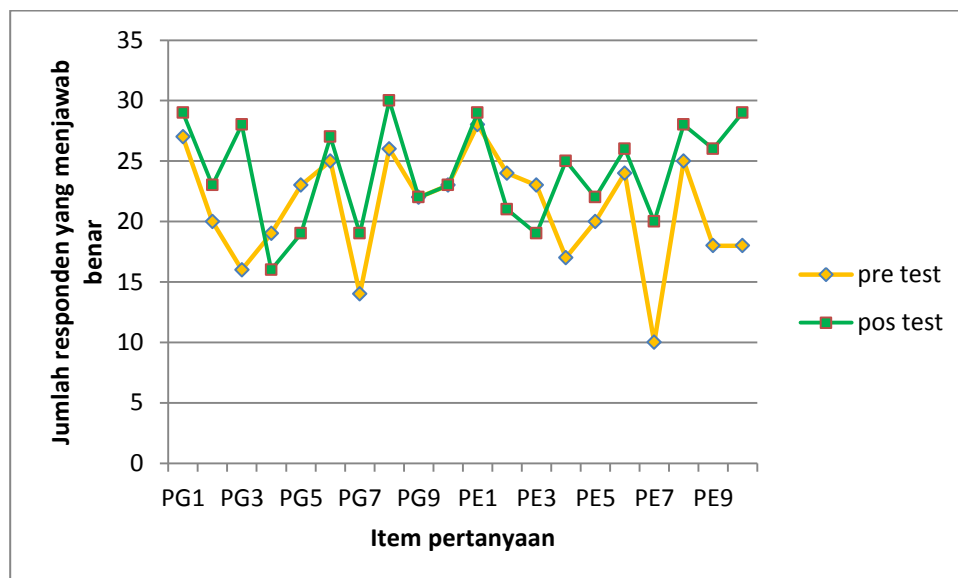
benar. Berikut tabel yang menyajikan skor jawaban benar dari item-item pertanyaan.

**Tabel 12. Skor Jawaban Responden Benar pada Item Pertanyaan**

Item Pertanyaan	Menjawab Benar	
	<i>pre-test</i>	<i>pos-test</i>
Pilihan ganda 1	27	29
Pilihan ganda 2	20	23
Pilihan ganda 3	16	28
Pilihan ganda 4	19	16
Pilihan ganda 5	23	19
Pilihan ganda 6	25	27
Pilihan ganda 7	14	19
Pilihan ganda 8	26	30
Pilihan ganda 9	22	22
Pilihan ganda 10	23	23
Pertanyaan esay 1	28	29
Pertanyaan esay 2	24	21
Pertanyaan esay 3	23	19
Pertanyaan esay 4	17	25
Pertanyaan esay 5	20	22
Pertanyaan esay 6	24	26
Pertanyaan esay 7	10	20
Pertanyaan esay 8	25	28
Pertanyaan esay 9	18	26
Pertanyaan esay 10	18	29
rata-rata	21.1	24.05
Jumlah	422	481

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa siswa paling banyak menjawab benar yaitu pada item pertanyaan pilihan ganda PG8 yaitu sebanyak 30 siswa. Paling rendah yaitu pada pertanyaan pilihan ganda PG 16 terdapat 16 siswa

yang menjawab benar. Dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar rekorder siswa kelas VIIA di SMP Negeri 2 Wates setelah diberikan *reward* yang berupa kata-kata positif dan pemberian barang. Efektifitas tercapai apabila hasil atau output melebihi dari rencana yang ditargetkan. Dalam penelitian ini efektifitas dihitung dari perbandingan antara hasil pada saat *post-test* dengan hasil pada saat *pre-test*. Apabila indeks nilai  $> 1$  maka suatu perlakuan/ *intervensi* dikatakan efektif. Hasil penelitian ini jumlah nilai benar pada 32 siswa dari *post-test* = 481, nilai benar dari *pre-test* 422. Karena hasil perhitungan nilai *post-test*  $>$  *pre-test* maka pemberian *rewards* terhadap prestasi belajar rekorder murid pada materi ansambel untuk murid SMP Negeri 2 Wates merupakan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar dan ketertarikan murid terhadap pembelajaran rekorder.



Gambar 1. Grafik perbedaan prestasi belajar recorder sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen

## B. Pembahasan

Belajar di sekolah merupakan rutinitas yang harus dijalani oleh seorang siswa. Waktu yang dihabiskan untuk belajar di sekolah tergolong lama dari pagi jam 07.00 sampai dengan siang jam 14.00. waktu istirahat yang diberikan sekolah pun hanya satu jam. Durasi yang lama untuk belajar tersebut tentu dapat menimbulkan adanya kejenuhan bagi siswa. Terlebih siswa SMP yang mengampu mata pelajaran dengan tingkat lebih sulit daripada jenjang-jenjang sebelumnya. Tingkat kesulitan materi yang harus mampu diserap siswa akan membuat durasi waktu belajar dapat bertambah lebih lama sebab harus lebih banyak belajar.

Banyak siswa-siswa yang terkadang merasa jenuh dengan rutinitas yang mereka jalani. Guru yang merupakan fasilitator dapat berfikir kreatif supaya siswa tidak merasa bosan belajar. Pengembangan media pembelajaran perlu terus digali supaya terdapat metode dan media pembelajaran yang bervariasi. Bervariasinya penyampaian informasi kepada siswa dapat memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu cara untuk dapat menarik siswa dalam memperhatikan pelajaran adalah dengan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran berbasis komputer yang mencakup elemen teks, gambar, bunyi, video dan animasi serta memiliki unsur interaktif. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran interaktif adalah sebuah *compact disk* yang mampu berinteraksi dengan *User* (siswa) sehingga *user* (siswa) mendapatkan sekumpulan informasi yang lengkap dari penyajian informasi yang terdapat dalam *compact disk* interaktif tersebut.

Diharapkan dari proses penyampaian informasi melalui multimedia interaktif ini siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar. Jika siswa tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan dapat berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Di dalam penelitian ini telah dibahas hasil dari data yang diperoleh. Statistik deskriptif hingga uji hipotesis telah dipaparkan pada bagian sebelumnya di bab ini. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil penelitian yang diperoleh.

#### **1. Prestasi belajar rekorder sebelum diberikan *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates**

Menurut Qodratillah, dkk (2011:427) prestasi merupakan hal penting untuk dicapai oleh siswa. Musik menurut Aristoteles dalam Purwanto, dkk (1998: 26) adalah sesuatu yang dapat memulihkan keseimbangan jiwa yang sedang goyah, menghibur hati yang sedang susah, dan merangsang patriotisme dan kepahlawanan. Seseorang yang sedang sedih maupun senang dengan musik dapat memunculkan keseimbangan jiwa. Musik dapat membuat hati tenang bagi yang mendengarkan dan menambah semangat sesuai dengan irama dapat mencerminkan nuansa jiwa. Musik yang indah merupakan perpaduan irama, lagu, dan keharmonisasian, oleh karena itu diperlukan kemampuan dalam memainkan alat musik.

Kemampuan memainkan alat musik dalam penelitian ini dinilai dari prestasi belajar rekorder pada materi ansambel musik. Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar murid terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Olivia, 2011: 73).

Seorang siswa yang mempunyai prestasi belajar rekorder baik tentu memiliki kemampuan baik dalam materi ansambel musik.

Motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar salah satunya dengan pemberian *rewards*. *Reward* adalah pemberian (kenang-kenangan, penghargaan, penghormatan”. (Sugono, 2008: 472). *Reward* yang diberikan dapat berupa verbal dan teknik non-verbal. Dalam penelitian ini *reward* yang diberikan dalam bentuk verbal yaitu pemberian coklat kepada siswa dan *rewards* dalam bentuk non-verbal yaitu pemberian kata-kata positif terhadap siswa.

Hasil penelitian diperoleh bahwa hasil prestasi belajar rekorder siswa nilai *pretest* pada kelas kontrol dari 32 siswa dengan 20 item pertanyaan nilai menjawab benar terendah 7 dan menjawab benar tertinggi 18. Hasil penelitian pada kelas eksperimen dari 32 siswa dengan 20 item pertanyaan masih terdapat siswa yang hanya memiliki skor benar 5, sementara nilai skor tertinggi yaitu 19 (Lampiran 1). Nilai *pretest* baik pada kelas kontrol dan eksperimen akan memberikan hasil yang hampir sama atau tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan akan memberikan hasil yang mendekati.

## **2. Prestasi belajar rekorder sudah diberikan *reward* terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates**

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pemberian *reward* yang difokuskan pada materi ansambel musik terhadap peningkatan prestasi belajar

rekorder siswa diSMP Negeri 2 Wates. Terdapat perbedaan antara prestasi belajar rekorder sebelum dan setelah diberikan *reward* verbal dan non verbal. Diketahui bahwa prestasi belajar rekorder setelah diberikan rewards dari 20 item pertanyaan, *reward* dari 20 item pertanyaan nilai terendah yaitu 9 dan terdapat beberapa siswa yang mencapai skor maksimal yaitu skor 20. Nilai *posttest* pada kelas kontrol pertanyaan nilai terendah yaitu 5 dan nilai tertinggi 18.

Terdapat peningkatan prestasi belajar rekorder siswa kelas eksperimen diSMP Negeri 2 Wates dapat dilihat pada gambar 4.1 dimana secara keseluruhan semua item pertanyaan untuk mengukur prestasi belajar rekorder mengalami peningkatan, meskipun terdapat juga peningkatan prestasi yang kurang berarti dan stagnan. Hanya terdapat 4 item pertanyaan yang mengukur prestasi belajar mengalami penurunan yaitu PG4, PG5, PE12 dan PE13. Peningkatan prestasi belajar rekorder yang sangat signifikan terdapat pada item pertanyaan PG3, PG7, PG8, PE14, PE, PE17, PE18, PE19, dan PE20 (Tabel 4.8). Adanya pemberian *reward* berupa verbal dan non verbal yang telah dilakukan yaitu dengan pemberian barang dan kata-kata positif terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder siswa diSMP Negeri 2 Wates sudah lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum diberikan *reward* sebagai motivasi belajar siswa.

Hasil pengujian menggunakan *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai *posttest* rata-rata prestasi belajar rekorder siswa diSMP Negeri 2 Wates kelas



kontrol sebesar 13,187 dan kelas eksperimen setelah diberikan *reward* sebesar 15,013. Nilai  $|t_{\text{hitung}}|$  adalah 2,064 dengan nilai probabilitas  $P = 0,043 (<0,005)$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates antara kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *reward*. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh *reward* terhadap prestasi belajar rekorder murid pada materi ansambel untuk murid SMP Negeri 2 Wates.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadiyanti (2013) yang memberikan hasil bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam pelajaran akuntansi meningkat dari kategori sedang ke tinggi. Hal ini didukung dengan hasil uji hipotesis bahwa dari hasil perhitungan dimana diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 2,696 dan  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 1,9941 yang memperlihatkan bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) *Reward* dan *Punishment* pada kelas eksperimen. Oleh karena itu sangat diperlukan kreativitas guru dalam memberikan *reward* karena dengan penghargaan dapat membangun motivasi siswa dalam belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar rekorder materi ansambel untuk murid SMP Negeri 2 Wates antara siswa yang mendapat pembelajaran sebelum menggunakan strategi pemberian *reward* dan siswa yang mendapatkan pembelajaran sesudah menerapkan strategi pemberian *reward*. Prestasi belajar rekorder murid lebih tinggi setelah diberikan perlakuan yaitu dengan pemberian *reward*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian menggunakan *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai *post-test* rata-rata prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates kelas kontrol sebesar 13,187 dan kelas eksperimen setelah diberikan *reward* sebesar 15,013. Nilai  $|t_{\text{hitung}}|$  adalah 2,064 dengan nilai probabilitas  $p = 0,043$  ( $< 0,005$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates antara kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *reward*.

### B. IMPLIKASI

Strategi pembelajaran dengan pemberian rewards dapat meningkatkan prestasi belajar rekorder siswa di SMP Negeri 2 Wates. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan pemberian *reward* perlu terus dilakukan.

Apabila strategi tersebut tidak dilakukan akan mengakibatkan tidak adanya peningkatan prestasi siswa. Strategi pemberian *reward* dibuktikan berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar rekorder dengan nilai probabilitas  $p = 0,043$  ( $<0,005$ ) dan indeks efektivitas  $>1$  maka perlakuan strategi belajar dengan pemberian *rewards* dikatakan efektif diterapkan dalam belajar rekorder pada siswa di SMP Negeri 2 Wates .

### C. SARAN

#### 1. Pihak guru

Bagi guru seni musik dapat strategi pemberian *reward* kepada siswa dalam pembelajaran, karena cara ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk diterapkan dalam peningkatan motivasi belajar siswa, terutama prestasi belajar rekorder.

#### 2. Pihak siswa

Siswa sebaiknya sungguh-sungguh dalam belajar dan mengikuti dengan baik strategi belajar yang sudah diterapkan guru karena suatu strategi yang diterapkan untuk mencapai tujuan dalam belajar. Bentuk strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adanya *reward* sebagai dorongan atau motivasi untuk mencapai prestasi belajar rekorder yang lebih baik

### **3. Pihak sekolah**

Sekolah dapat menerapkan dan mengoptimalkan strategi pembelajaran ini dalam proses pembelajaran Seni Musik dengan memberikan anggaran untuk pemberian *reward* terhadap siswa yang berprestasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Syaifuddin. 2012. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. [Online]. Tersedia: <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> [9 Mei 2014]
- Hakim, thursan. (2006). *Lagu-Lagu Wajib dalam Permainan Suling Rekorder dan Pianika*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Lagu-Lagu Wajib dalam Permainan Suling Rekorder dan Pianika*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Hamzah Busrah, dkk. 1982. *Seni Musik*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hasim, Noor (2007). *Pengaruh Reward Terhadap Prestasi Belajar Kerajinan Tangan an Kesenian kelas II B SMP Negeri 2 Selong Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur*. Skripsi. Mataram: FIP IKIP Mataram.
- Munandar, Utami. 1987. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.
- Nurul Huda Muhammad. (2009) *Penerapan Metode Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MI NU) Miftahul Huda Jabung Malang*. Skripsi. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Olivia, Femi. (2011). *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta. Gramedia
- Parto, Suhardjo. 1998. *Musik Seni Barat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, Agapitus, dkk. (tt). *Pendidikan Seni Musik 1 Untuk SMA Kelas 1*. Yogyakarta: PT. Galaxi Puspa Mega.
- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Qodratillah, Meity Taqdir. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmadiyanti, Gina. 2013. Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi dasar Mencatat Transaksi Dokumen Ke Dalam Jurnal Umum. *Jurnal Umum*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Rumini, Sri, dkk. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 1992. *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Siregar, Syofian. 2012. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Suryosubroto, B. 1988. *Dasar-Dasar Psikologo untuk Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: PT. Prima Karya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno Hadi. 1991. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugono, Dendi, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Suwarto, dkk. 1996. *Seni Musik 2 untuk SLTP Kelas 2*. Bekasi: PT Galaxsi Puspa Mega.

Soeharto, M. 1992. *Kamus Musik*. Jakarta: PT. Grasindo.

Styobudi, dkk. 2007. *Seni Budaya untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.

Yusuf, Syamsu. 2003. *Teori dan Teknik Pemberian Penghargaan (Reward)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Lampira 1.

Data *pre-test* Kelas Kontrol

No	PG1	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8	PG9	PG10	PE1	PE2	PE3	PE4	PE5	PE6	PE7	PE8	PE9	PE10	Σ
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16
2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15
3	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7
4	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
5	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
6	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
7	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	12
8	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	14
9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	12
11	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	8
12	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8
13	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10
14	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	14
15	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	14
16	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8
17	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	12
18	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	7
19	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	7
20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15
21	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	8
22	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	16
24	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	8
25	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	16
27	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	9
28	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
29	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
30	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	12
31	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12
32	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	14



Data *pos-test* Kelas Kontrol

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Σ
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
3	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	7
4	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	16
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	15
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	14
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	14
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	12
11	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	14
12	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	6
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	14
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
16	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	8
17	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	12
18	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	9
19	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	12
20	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
21	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	8
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	16
24	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	5
25	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
26	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
27	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	8
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	15
29	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16
30	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	12
31	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13
32	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14

Data *pre-test* Kelas Eksperimen

No	PG1	PG2	PG3	PG4	PG5	PG6	PG7	PG8	PG9	PG10	PE1	PE2	PE3	PE4	PE5	PE6	PE7	PE8	PE9	PE10	Σ
1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	6
2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	15
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
7	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	9
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
9	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	11
10	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	5
11	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	14
12	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5
13	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16
16	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	13
17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	14
18	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	5
19	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16
20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	14
21	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
23	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	7
24	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	13
25	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	14
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
27	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	9
28	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	7
29	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15
30	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	7
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
32	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17

Data *pos-test* Kelas Eksperimen

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Σ
1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	9
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
7	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	10
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12
10	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	12
11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	16
12	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11
13	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16
16	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	13
17	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	15
18	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	16
21	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14
22	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
23	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12
24	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	13
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
27	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	9
28	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
29	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15
30	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	9
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
32	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17

Lampiran 2.

Gain Skor

Kelas Kontrol

No. Respond	Skor Benar		Gain	Kriteria
	<i>pre-test</i>	<i>pos-test</i>		
1	16	16	0.00	rendah
2	15	16	0.20	rendah
3	7	7	0.00	rendah
4	17	18	0.33	sedang
5	16	16	0.00	rendah
6	15	15	0.00	rendah
7	12	14	0.25	rendah
8	14	14	0.00	rendah
9	18	18	0.00	rendah
10	12	12	0.00	rendah
11	8	14	0.50	sedang
12	8	6	-0.17	rendah
13	10	14	0.40	sedang
14	14	16	0.33	sedang
15	14	15	0.17	rendah
16	8	8	0.00	rendah
17	12	12	0.00	rendah
18	7	9	0.15	rendah
19	7	12	0.38	sedang
20	15	15	0.00	rendah
21	8	8	0.00	rendah
22	15	16	0.20	rendah
23	16	16	0.00	rendah
24	8	5	-0.25	rendah
25	15	16	0.20	rendah
26	16	16	0.00	rendah
27	9	8	-0.09	rendah
28	15	15	0.00	rendah
29	15	16	0.20	rendah
30	12	12	0.00	rendah
31	12	13	0.13	rendah
32	14	14	0.00	rendah
rata-rata	12.50	13.19	0.09	
jumlah	400	422		

Kelas Eksperimen

No. Responden	Skor Benar		Gain	Kriteria
	<i>pre-test</i>	<i>pos-test</i>		
1	6	9	0.21	rendah
2	17	19	0.67	sedang
3	19	20	1.00	tinggi
4	15	16	0.20	rendah
5	17	18	0.33	sedang
6	19	19	0.00	rendah
7	9	10	0.09	rendah
8	19	20	1.00	tinggi
9	11	12	0.11	rendah
10	5	12	0.47	sedang
11	14	16	0.33	sedang
12	5	11	0.40	sedang
13	13	15	0.29	rendah
14	19	19	0.00	rendah
15	16	16	0.00	rendah
16	13	13	0.00	rendah
17	14	15	0.17	rendah
18	5	9	0.27	rendah
19	16	18	0.50	sedang
20	14	16	0.33	sedang
21	14	14	0.00	rendah
22	18	18	0.00	rendah
23	7	12	0.38	sedang
24	13	13	0.00	rendah
25	14	18	0.67	sedang
26	16	18	0.50	sedang
27	9	9	0.00	rendah
28	7	15	0.62	sedang
29	15	15	0.00	rendah
30	7	9	0.15	rendah
31	19	20	1.00	tinggi
32	17	17	0.00	rendah
rata-rata	13.19	15.03	0.27	
jumlah	422	481		

Lampiran 3.

Statistik Deskriptif dan Uji Asumsi

## Descriptives

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelas Eksperimen	32	5,00	19,00	13,1875	4,67276
Post-test Kelas Eksperimen	32	9,00	20,00	15,0313	3,57847
Pre-test Kelas Kontrol	32	7,00	18,00	12,5000	3,42665
Post-test Kelas Kontrol	32	5,00	18,00	13,1875	3,56902
Valid N (listwise)	32				

## UJI NORMALITAS NPar Tests

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre-test Kelas Eksperimen	Post-test Kelas Eksperimen	Pre-test Kelas Kontrol	Post-test Kelas Kontrol
N		32	32	32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	13,1875	15,0313	12,5000	13,1875
	Std. Deviation	4,67276	3,57847	3,42665	3,56902
Most Extreme Differences	Absolute	,171	,140	,200	,215
	Positive	,126	,083	,155	,153
	Negative	-,171	-,140	-,200	-,215
Kolmogorov-Smirnov Z		,970	,794	1,134	1,216
Asymp. Sig. (2-tailed)		,303	,554	,153	,104

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## UJI HOMOGENITAS

**Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-tes	2,623	1	62	,110
Pos-tes	,025	1	62	,875

Lampiran 4.

Uji T

## UJI T T-Test

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-tes	Eksperimen	32	13,1875	4,67276	,82603
	Kontrol	32	12,5000	3,42665	,60575

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre-tes	Equal variances assumed	2,623	,110	,671	62	,505	,68750	1,02434	-1,36012	2,73512
	Equal variances not assumed			,671	56,862	,505	,68750	1,02434	-1,36381	2,73881

## T-Test

**Group Statistics**

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pos-tes	Eksperimen	32	15,0313	3,57847	,63259
	Kontrol	32	13,1875	3,56902	,63092

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pos-tes	Equal variances assumed	,025	,875	2,064	62	,043	1,84375	,89344	,05779	3,62971
	Equal variances not assumed			2,064	62,000	,043	1,84375	,89344	,05779	3,62971

## Lampiran 5.

### Validitas dan Reliabilitas

Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	Status
PG1	0.560	0.001	Valid
PG2	0.551	0.001	Valid
PG3	0.530	0.002	Valid
PG4	0.463	0.008	Valid
PG5	0.524	0.002	Valid
PG6	0.482	0.005	Valid
PG7	0.498	0.004	Valid
PG8	0.507	0.003	Valid
PG9	0.585	0.000	Valid
PG10	0.509	0.003	Valid
PE1	0.550	0.001	Valid
PE2	0.510	0.003	Valid
PE3	0.479	0.006	Valid
PE4	0.379	0.033	Valid
PE5	0.523	0.002	Valid
PE6	0.573	0.001	Valid
PE7	0.515	0.003	Valid
PE8	0.564	0.001	Valid
PE9	0.502	0.003	Valid
PE10	0.461	0.008	Valid

### Reliabilitas

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,849	20









## Lampiran 6

### SOAL PRETEST

**Nama** :

**No. Absen** :

**A. PILIHLAH JAWABAN YANG PALING BENAR.**

1. Alat musik rekorder termasuk dalam jenis alat musik ....
  - a. Gesek
  - b. Tiup
  - c. Petik
  - d. Perkusi (dipukul)
2. Alat musik rekorder mempunyai tonehalls (lubang suara) sebanyak .... buah
  - a. 6 buah
  - b. 7 buah
  - c. 8 buah
  - d. 9 buah
3. Dalam membunyikan rekorder, tiupan harus ....
  - a. Kuat
  - b. Lembut
  - c. Stabil
  - d. Putus-putus
4. Pada alat musik rekorder, telunjuk tangan kiri digunakan untuk menutup tonehalls (lubang suara)....
  - a. Tonehalls 1
  - b. Tonehalls 2
  - c. Tonehalls 7
  - d. Tonehalls 8
5. Jika posisi jari yang terbuka hanya kelingking kanan, maka nada yang berbunyi adalah nada ....
  - a. C (do)
  - b. D (re)
  - c. E (mi)
  - d. F (fa)
6. Jika jari kelingking, jari manis, jari tengah tangan kanan terbuka, sedangkan jari yang lainnya tertutup, maka nada yang berbunyi adalah nada ....
  - a. Mi
  - b. Fa
  - c. Sol
  - d. La

7. Jika jari kelingking, jari manis, jari tengah, telunjuk tangan kanan terbuka, dan jari manis tangan kiri juga terbuka sedangkan jari yang lainnya tertutup, maka nada yang berbunyi adalah nada ....
  - a. Mi
  - b. Fa
  - c. Sol
  - d. La
8. Bagaimana posisi jari jika ingin membentuk nada c (do)? ....
  - a. Semua jari terbuka
  - b. Semua jari tertutup
  - c. Dua jari tangan kanan terbuka
  - d. Empat jari tangan kanan terbuka
9. Rekorder apakah yang sering digunakan dalam praktik musik ? ....
  - a. Rekorder soprano
  - b. Rekorder alto
  - c. Rekorder tenor
  - d. Rekorder mezosopran
10. Rekorder menurut sumber bunyinya termasuk alat musik ....
  - a. Aerophone
  - b. Membranophone
  - c. Chordophone
  - d. Idiophone

**B. JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN SINGKAT.**

1. Rekorder pada masa awal terbuat dari ....
2. Rekorder ukuran besar dinamakan ....
3. Rekorder ukuran kecil dinamakan ....
4. Alat apakah yang digunakan untuk menyetem dalam memainkan rekorder ....
5. Menurut fungsinya rekorder termasuk alat musik ....
6. Menurut cara memainkannya rekorder termasuk alat musik ....
7. Sedangkan menurut sumber bunyinya rekorder termasuk alat musik ....
8. Lubang oktaf yang berada dipaling atas (dibagian bawah) ditutup menggunakan jari ....
9. Sebutkan 1 saja jenis rekorder yang kamu kenal ....
10. Bagaimanakan sebaiknya posisi badan pada saat memainkan rekorder ...

## Lampiran 7

### SOAL POSTEST

**Nama** :

**No. Absen** :

#### A. PILIHLAH JAWABAN YANG PALING BENAR

1. Alat musik rekorder mempunyai tonehalls (lubang suara) sebanyak .... buah
  - a. 6 buah
  - b. 7 buah
  - c. 8 buah
  - d. 9 buah
2. Apakah nama rekorder dengan ukuran terkecil? ....
  - a. Soprano
  - b. Sopranino
  - c. Tenor
  - d. Alto
3. Jari manis tangan kiri digunakan untuk menutup tonehalls ....
  - a. Tonehalls 1
  - b. Tonehalls 2
  - c. Tonehalls 3
  - d. Tonehalls 4
4. Dalam membunyikan rekorder, tiupan harus ....
  - a. Kuat
  - b. Lembut
  - c. Stabil
  - d. Putus-putus
5. Pada alat musik rekorder, telunjuk tangan kiri digunakan untuk menutup tonehalls (lubang suara)....
  - a. Tonehalls 1
  - b. Tonehalls 2
  - c. Tonehalls 7
  - d. Tonehalls 8
6. Jika hanya jari tengah dan telunjuk tangan kiri saja yang tertutup, yang lainnya terbuka, maka nada yang berbunyi adalah nada ....
  - a. Mi
  - b. Fa
  - c. Sol
  - d. La
7. Bagaimana posisi jari jika ingin membentuk nada c (do) rendah? ....
  - a. Semua jari terbuka
  - b. Semua jari tertutup

- c. Dua jari tangan kanan terbuka
- d. Empat jari tangan kanan terbuka
- 8. Bagaimana posisi jari jika ingin membentuk nada c (do) tinggi? ....
  - a. Semua jari terbuka
  - b. Semua jari tertutup
  - c. Hanya jari tangan kiri tertutup
  - d. Hanya jari telunjuk tangan kiri tertutup
- 9. Jika jari yang tertutup hanya jari telunjuk kiri, maka nada yang berbunyi ....
  - a. Si
  - b. La
  - c. Sol
  - d. Fa
- 10. Jika semua jari tangan kanan terbuka, dan semua jari tangan kiri tertutup maka nada yang dihasilkan adalah ....
  - a. Si
  - b. La
  - c. Sol
  - d. Fa

**B. JAWABLAH PERTANYAAN DI BAWAH INI DENGAN SINGKAT!**

- 1. Rekorder sering juga disebut/ dikenal dengan ....
- 2. Jenis rekorder apakah yang sering di gunakan oleh siswa dalam praktik musik di sekolah? ....
- 3. Rekorder menurut sumber bunyinya termasuk alat musik aerophone yaitu bunyi yang dihasilkan oleh getaran ....
- 4. Menurut fungsinya rekorder termasuk alat musik ....
- 5. Menurut cara memainkannya rekorder termasuk alat musik ....
- 6. Dinamakan permainan musik ansambel apa jika alat musik yang digunakan adalah pianika dan rekorder ....
- 7. Dalam bermain rekorder jempol kiri digunakan untuk menutup ....
- 8. Rekorder ukuran sedang dinamakan ....
- 9. Bagian kepala pada rekorder berfungsi sebagai ....
- 10. Sedangkan bagian tubuh dan kaki berfungsi sebagai ....

Lampiran 8  
**Proses *pretest***





Lampiran 9

Proses pemberian *reward* dan materi



Lampiran 10  
**Proses *posttest***

